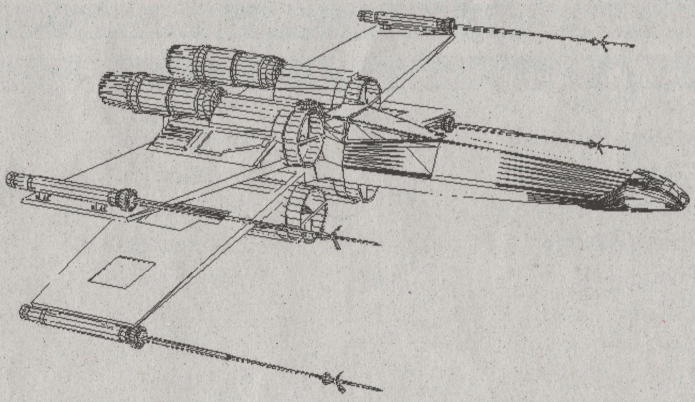
STAR WARS X-WING

ALLIANZ DER REBELLEN

RAUMJÄGER PILOTENHANDBUCH

TECHNISCHE DATEN UND BEDIENUNGSANLEITUNG



INCOM X-WING RAUMÜBERLEGENHEITSJÄGER
KOENSAYR Y-WING JÄGER/BOMBER
DODONNA/BLISSEX A-WING JÄGER/ABFANGJÄGER

Willkommen in der Allianz der Rebellen! Dieses Pilotenhandbuch enthält streng geheime Informationen über die Raumjäger der Allianz und ihre Steuerung, Waffensysteme und ihren Einsatz. Um ein Raumjägerpilot zu werden, mußt Du dieses Handbuch so genau studieren, als wenn Dein Leben davon abhinge, denn genau das ist der Fall! Als ein Mitglied der Allianz ist es Deine Pflicht, dafür zu sorgen, daß dieses Handbuch nicht in die Hände des Imperiums oder seiner Agenten fällt. Schütze es mit Deinem Leben! Unerlaubter Besitz oder die Benutzung ohne Genehmigung ist Verrat und wird mit der ganzen Härte des Gesetzes bestraft.

Viel Glück und möge die Macht mit Dir sein!

Inhalt

Sicherheitsüberprüfung 3

An Bord des Kommandoschiffes INDEPENDENCE 3

* Pilotenregistrierung 3
* Testgelände der Piloten 4
* Historischer Kampf 4
* Kampfeinsatz 5
* Filmraum 5
* Tech-Raum 6
* Einsatzbesprechung 6
* Pilotenquartier 7
* Verdienste/Piloten Logbuch 7
* Abschlußbesprechung 7

Cockpitinstrumentierung des X-Wings, A-Wings und Y-Wings 8

Raumjäger Computersysteme 11

* Flugsysteme 12
  Manöverkontrollen 12
  Cockpitaussichten 13
  Antrieb 13
* Kampfsysteme 14
  Energie 14
  Schilde 14
  Waffen 15
  Zielerfassung 15
* Navcom Systeme 17
  Bordcomputer
  Schaden/Flugkarte/Missions
  anweisungen 17
  Kommunikation 17
* Hilfssysteme 18
  Schleudersitz 18
  Flugrekorder 18
  Digitaluhr 18

Einstellungen 19

Zusätzliche Informationen (Technische Tips) Rückseite

SICHERHEITSÜBERPRÜFUNG

Um der Allianz der Rebellen beitreten zu können, mußt Du Dich korrekt eintragen. Nach der X-Wing Einleitung wirst Du auf das Flaggschiff INDEPENDENCE gebracht. Dort mußt Du dem Protokoll-Droiden einen speziellen Code-Namen und Deinen Pilotennamen mitteilen. Danach werden Deine Angaben überprüft. Eine Wache ist ebenfalls anwesend, um sich davon zu überzeugen, daß Du kein imperialer Spion bist! In diesem streng geheimen PILOTENHANDBUCH befinden sich STAR WARS Illustrationen mit Code-Namen unten auf jeder Seite.
SCHRITT 1: Schlage das Handbuch auf der Seite auf, auf der sich die auf dem Bildschirm gezeigte Grafik befindet.
SCHRITT 2: Gib den Code-Namen, der unterhalb der Grafik steht, ein.
SCHRITT 3: Wenn Du den richtigen Namen eingegeben hast, kannst Du entweder einen Piloten auswählen oder Deinen Pilotennamen eingeben. Der Droide und die Wache werden Dich danach in den Einschiffungsbereich eintreten lassen (fortan als Raumhafen bezeichnet).
SCHRITT 4: Bewege den Zeiger auf die Tür auf der linken Seite und wähle "ENTER SPACEPORT" (Raumhafen betreten).

AN BORD DES KOMMANDOSCHIFFES INDEPENDENCE

Wenn Du erstmal auf der Independence bist, hast Du viele Möglichkeiten. Darin enthalten sind das Testgelände für Piloten (PILOT PROVING GROUND), wo Du normalerweise Dein Training beginnst, der historische Kampf (HISTORICAL COMBAT), wo Du Deine Fähigkeiten in der Simulation vergangener Schlachten mit dem Imperium verbessern kannst und der Kampfeinsatz (TOUR OF DUTY), in dem Du in einer Reihe von echten Kämpfen gegen die Truppen des Imperiums eingesetzt wirst. Zwischen den Trainingsflügen und den Missionen kannst Du den FILMRAUM besuchen, um Dir Aufzeichnungen vergangener Flüge anzusehen. Im TECH-RAUM befinden sich die Datenbanken mit detaillierten Informationen über alle auftretenden Raumschifftypen.
Um eine der Möglichkeiten auszuwählen, mußt Du nur den Zeiger der Maus auf das Gebiet, die Tür, die Auswahl oder den Knopf bewegen und anklicken. Sobald sich der Zeiger auf einem möglichen Wahlfeld befindet, werden auf dem Bildschirm zusätzliche Informationen zu diesem Feld angezeigt.
Zur Auswahl kannst Du auch die Cursortasten und RETURN benutzen, wenn Dir das lieber ist.
Die Escape-Taste aktiviert das Spieloptionsmenü.

PILOTENREGISTRIERUNG

Wenn Du einem weiteren Piloten die Möglichkeit geben möchtest, sich einzutragen, mußt Du zuerst zum Registrierungsdroiden zurückkehren, um seine Daten einzulesen.

1. Wähle "REGISTRATION" (Registrierung) durch Anklicken der untersten Tür rechts im Raumhafen.
2. Gib den Namen des Piloten ein oder wähle ihn aus der Liste.
Sobald der Droid die Daten des Piloten vorliegen hat, wähle die Tür links, um den Raumhafen zu betreten. ("ENTER SPACEPORT")
3. An dieser Stelle kannst Du Dir auch die Daten und Verdienste jedes Piloten ansehen oder ihn löschen.

TESTGELÄNDE DER PILOTEN

Auch bekannt unter dem Namen "LABYRINTH" ("MAZE"). Dort wirst Du eine Reihe von Flügen mit steigendem Schwierigkeitsgrad absolvieren. In jeder Missionsbeschreibung wird Dir mitgeteilt, auf welche Weise Du die jeweilige Mission erfolgreich beenden kannst. Vergiß nicht, daß die Gatter und Plattformen nur holographische Projektionen sind, mit denen Du ohne Gefahr zusammenstoßen kannst. Deine Wertung bezieht sich auf die Zeit, die Du benötigt hast, die durchflogenen Gatter und die Zahl der zerstörten Ziele.

1. Wähle "PROVING GROUND" (Testgelände) im Raumhafen, indem Du auf die linke Hangartür klickst.
2. Wähle Dein Raumschiff und den Schwierigkeitsgrad im Bereitschaftsraum ("READY Room").
3. Durch Anklicken des Sichtfeldes kannst Du Dir die Grüße, Höchstwertungen und die verschiedenen Animationen von Raumjägern der Rebellen ansehen. Das Anklicken des Textbereichs erneuert die Anweisungen auf dem Sichtfeld.
4. Wähle die Tür zur Rechten, um das Labyrinth zu betreten ("ENTER MAZE"). Wenn Du zum Raumhafen zurück möchtest, wähle "RETURN TO SPACEPORT".

Du wirst nun mit Deinem gewählten Raumjäger durch einen bestimmten Kurs fliegen. Er ist dazu angelegt worden, Deine Fähigkeiten im Manövrieren durch Gatter und dem Abschießen von Zielen im dreidimensionalen Raum zu testen. Es gibt insgesamt acht Schwierigkeitsstufen für jeden Raumjäger. Für das erfolgreiche Absolvieren von jeweils acht Kursen gibt es ein Flugabzeichen.

Du wirst eine Zusammenfassung Deiner Leistung im Abschlußgesprächsraum ("DEBRIEFING Room") erhalten.

HISTORISCHER KAMPF

Der historische Kampf ist sehr nah an der Realität. Dort kannst Du Deine Flugkünste weiter verfeinern und Dich mit den imperialen Streitkräften in bereits geschlagenen Schlachten erneut messen. Achte besonders auf die imperialen Taktiken. Durch das Fliegen in diesen historischen Schlachten kannst Du Dir eine Reihe von Kampftaktiken zulegen, die Du später im echten Kampf gut gebrauchen können wirst, um Deine Gegner zu schlagen.

1. Wähle "HISTORICAL COMBAT" (Historischer Kampf) im Raumhafen durch Anklicken der mittleren Tür.
2. Wähle Deinen Raumjäger und eine Mission im "COMBAT READY Room" (Kampfvorbereitungen).
3. Durch Anklicken des Sichtfeldes kannst Du Dir die Grüße, Höchstwertungen und die verschiedenen Animationen von Raumjägern der Rebellen ansehen. Das Anklicken des Textbereichs erneuert die Anweisungen auf dem Sichtfeld.
4. Wähle die Tür zur Rechten, um an der Vorbesprechung teilzunehmen ("ENTER COMBAT BRIEFING"). Wenn Du zum Raumhafen zurück möchtest, wähle "RETURN TO SPACEPORT".
5. Eine Beschreibung Deiner Mission wird gezeigt. (Weitere Informationen findest Du im Abschnitt "Einweisung in die Missionen")
6. Um zum Pilotenquartier ("PILOT ROSTER") zu gelangen, mußt Du auf die Tür zur Rechten klicken. Die linke Tür dient als Ausgang, falls Du wieder zurückgehen möchtest.
7. Du beginnst Deine Mission, indem Du im Pilotenquartier auf den Raumjäger-Startplatz klickst ("ENTER MISSION"). Du kannst aber auch die Spindtür anklicken, um Dir die Auszeichnungen "VIEW AWARDS" oder das Piloten-Logbuch "PILOT LOG" anzusehen. Zurück zur Missionsbesprechung kommst Du durch Anklicken des Helms ("RETURN TO BRIEFING").

Wenn Du "ENTER MISSION" gewählt hast, befindest Du Dich nun in Deinem Raumschiff und fliegst die gewählte Mission.

Nach jeder Mission folgt eine Abschlußbesprechung im "COMBAT DEBRIEFING"-Raum.

KAMPFEINSATZ

Erfolgreiche Raumjägerkadetten werden zu Flugoffizieren befördert und dürfen sich für ihren ersten Kampfeinsatz melden. Der Erfolg der Rebellion hängt an der Leistung jedes Einzelnen. Als Raumjägerpilot wirst Du eine kritische Rolle im Kampf gegen das Imperium spielen. Es wird empfohlen, aber nicht verlangt, daß Du die Kampfeinsätze in der vorgegebenen Reihenfolge fliegst.
1. Wähle den Schreibtisch rechts im Raumhafen um Dich für einen Kampfeinsatz zu melden. Um in einem bereits begonnenen Einsatz weiterzufliegen, mußt Du die Hangartür hinter dem Tisch anklicken.
2. Am Schreibtisch kannst Du solange auf die Pfeilsymbole klicken, bis die Mission angezeigt wird, die Du fliegen möchtest.
3. Um die gewählte Mission zu beginnen, mußt Du die Tür hinter dem Schreibtisch anklicken ("ENTER TOUR"). Anderenfalls kannst Du den Schreibtisch wieder verlassen, indem Du links "EXIT TOUR DESK" auswählst.
Nun gelangst Du genau wie bei den historischen Missionen zur Vorbesprechung. Die Besprechungsprozedur ist identisch.
Hinweis: Eine erfolgreich abgeschlossene Mission kann als eine historische Mission erneut geflogen werden.

FILMRAUM

Die Möglichkeit, Dir nach und während der Missionen Deine fliegerischen Fähigkeiten anzusehen, ist das wichtigste Hilfsmittel, um Deinen Fortschritt zu beobachten. Du mußt die Flugkamera Deines Raumjägers während des Fluges aktivieren, um einen Film aufzuzeichnen. Dadurch kannst Du Dir nach und während des Fluges die vergangenen Manöver im Filmraum ansehen. Um einen Film später im Filmraum erneut ansehen zu können, muß er am Ende der Mission gespeichert werden.
Nutze den Filmraum, um Deine Fehler zu entdecken.
1. An Bord des Sternenschiffes Independence kannst Du den Filmraum durch Anklicken der kleinen Tür in der rechten Mitte des Raumhafens betreten.
2. Wähle den Film, den Du sehen möchtest, und klicke auf "LOAD" ("Laden"). Sobald ein Film geladen ist, kannst Du die verschiedenen Filmfunktionen durch Betätigen der entsprechenden Tasten benutzen.

TASTE	NAME	FILMFUNKTION
P	PLAY	Startet und stoppt den Film.
R	REWIND	Spult den Film zum Start zurück.
A	ADVANCE	Schaltet den Vorspulmodus ein und aus.
E	ENTER SIM	Hiermit kannst Du im laufenden Film genau an der Stelle weiterspielen. Allerdings kann die Kamera nicht mehr genutzt werden und die Pilotendaten werden nicht verändert.
L	LOAD	Lädt einen neuen Film.
F	FOLLOW/ FREE	Schaltet zwischen Folge- und Freimodus um. Folgemodus: Die Kamera folgt dem Objekt, das in der Kamerapositionsbox gewählt ist. Freimodus: Die Kamera bewegt sich frei im Raum.

TASTE	NAME	FILMFUNKTION
C	CAMERA POSITION	Wechselt die Kamerapositionen.
SHIFT C		Wechselt die Kamerapositionen in umgekehrter Folge
T	TRACK	Verfolgungsmodus an oder aus. Im Verfolgungsmodus ist die Kamera immer auf das gewählte Objekt gerichtet.
O	OBJECT	Wechselt das verfolgte Objekt....
SHIFT O		Wechselt das verfolgte Objekt in umgekehrter Reihenfolge
ENTER		Zoomt die Kamera näher heran.
STRG		Zoomt die Kamera weiter heraus.

Statt Enter funktionieren auch der linke Mausknopf oder der erste Joystickknopf. Ebenso kann STRG durch den rechten Mausknopf oder den zweiten Feuerknopf ersetzt werden.

TECH-RAUM (TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN UND SCHEMATA)

Hier findest Du detaillierte Informationen und Pläne zu allen Arten von Raumschiffen, denen Du begegnen wirst. Diese sollten Dir helfen, den besten Angriffsplan für jede Situation entwickeln zu können.
1. Wähle "TECH ROOM" durch das Anklicken der kleinen Tür in der linken Mitte des Raumhafens.
2. Du kannst Dir die verschiedenen Raumschiffe durch Anklicken der oberen Pfeilsymbole ansehen.
3. In Schemazeichnungen kannst Du auch spezielle Schiffssysteme mit Hilfe der Pfeilsymbole auswählen.
4. Um zurück zum Raumhafen zu gelangen, klicke auf die linke Tür.

EINSATZBESPRECHUNG DER MISSIONEN

In der Einsatzbesprechung wird Dir eine Beschreibung der aktuellen Mission gegeben. Diese beginnt mit einer animierten Karte, die die Orte zeigt, an der die Streitkräfte eingesetzt werden. Die Karte verschiebt und vergrößert sich automatisch zu jedem Objekt und jeder Gruppe, um die Missionsziele erhellt darzustellen. Zusätzlich erscheint ein Text und gibt Dir eine kurze Beschreibung Deiner Mission.
Mit den Schaltern unter dem Sichtfeld kannst Du die Besprechung anhalten, von vorne beginnen oder sie abspielen. Durch Anklicken des Kästchens "Page 1 of.." (Seite 1 von...) kannst Du Dich durch die einzelnen Abschnitte fortbewegen.
Weiterhin ist es möglich, durch Anklicken der unteren Links- und Rechtspfeile eine genauere Missionsbeschreibung zu erhalten.
Durch Auswählen eines gezeigten Schiffes im Sichtfeld werden weitere Informationen zu ihm ausgegeben.

PILOTENQUARTIER

Du kannst jedem Raumjäger, der Dich in einer Mission begleitet, einen bestimmten Piloten zuweisen. Diejenigen Jäger, die Du nicht selbst mit Piloten versiehst, werden vom Computer mit Neulingen ("ROOKIES") besetzt. Um Die Mission zu beginnen, mußt Du nur zur Rechten auf "ENTER MISSION" klicken. Durch Anklicken des Pilotenhelms gelangst Du zurück zum Vorbesprechungsraum.
Du kannst ebenfalls verschiedene Fluggruppen anwählen und ihnen Piloten zuteilen.
Zugewiesene Piloten werden gelb hervorgehoben und hellgrün innerhalb der gerade aktiven Fluggruppe dargestellt. Dunkelgrün dargestellte Piloten gehören zu anderen Fluggruppen. Graue Pilotennamen zeigen, daß der Pilot zur Zeit nicht im Dienst ist und zu der aktuellen Fluggruppe hinzugefügt werden kann.
Durch Anwählen eines gelb hervorgehobenen Pilotennamens wird dessen aktive Zuweisung gelöscht. Dieser Pilot kann nun einer neuen Gruppe und einem anderen Raumjäger zugeteilt werden.
Anwählen eines hellgrünen Pilotennamens aktiviert diesen Pilot und seinen/ihren Jäger.
Dunkelgrüne Piloten können nur geändert werden, indem Du die aktive Fluggruppe wechselst (Durch Benutzung der oberen Links- und Rechtspfeile) bis er gelb oder hellgrün dargestellt wird.
Die unteren Pfeilsymbole dienen zum Anwählen weiterer Piloten.
Hinweis: Wenn Du die Optionen "UNLIMITED WEAPONS" (unbegrenzte Munition), "INVULNERABLE MODE" (Unverwundbarkeit) oder "NO STARFIGHTER COLLISIONS" (keine Raumjägerzusammenstöße) angewählt hast, wird Deine Pilotenakte durch diese Mission nicht verändert.

VERDIENSTE / PILOTENLOGBUCH

Wenn Du eine Mission erfolgreich beendest, erhälst Du hin und wieder eine Auszeichnung vom Oberkommando. Du erhälst ein Flugabzeichen für jedes Raumschiff, in welchem Du eine komplette Missionsserie durch das Testgelände der Piloten geschafft hast. Simulationsabzeichen gibt es für jede erfolgreiche historische Kampfmission. Für echte Kampfeinsätze gibt es Kampfauszeichnungen und spezielle Belobigungen. Diese Medaillen werden nur für besonderen Einsatz in der Schlacht vergeben, und zwar von Mon Mothma selbst, der Oberbefehlshaberin der Allianz. Um weiterzugehen, mußt Du die RETURN-Taste oder einen Knopf drücken. Innerhalb des Logbuch-Ordners kannst Du Dir die Akte Deines aktuellen Piloten ansehen.

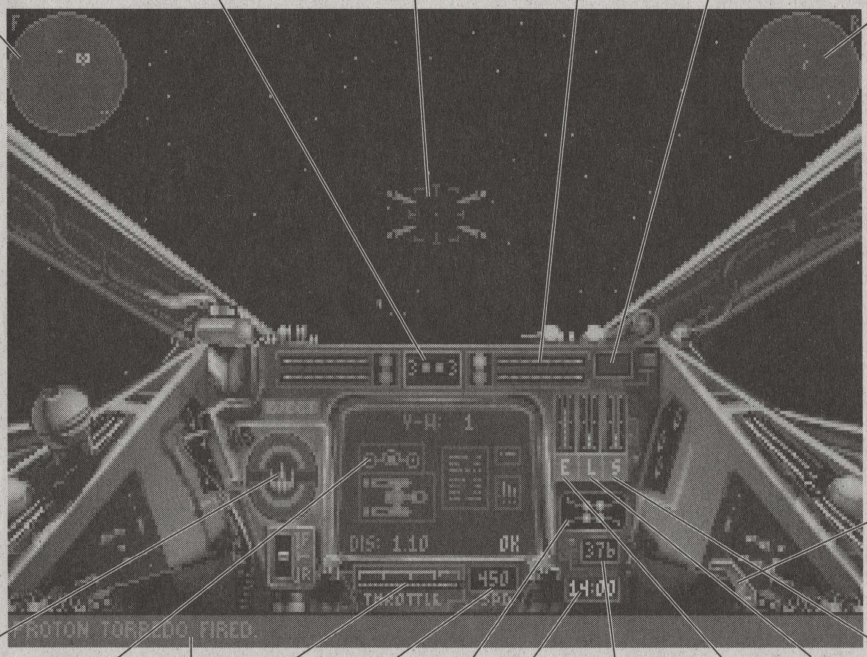
ABSCHLUSSBESPRECHUNG

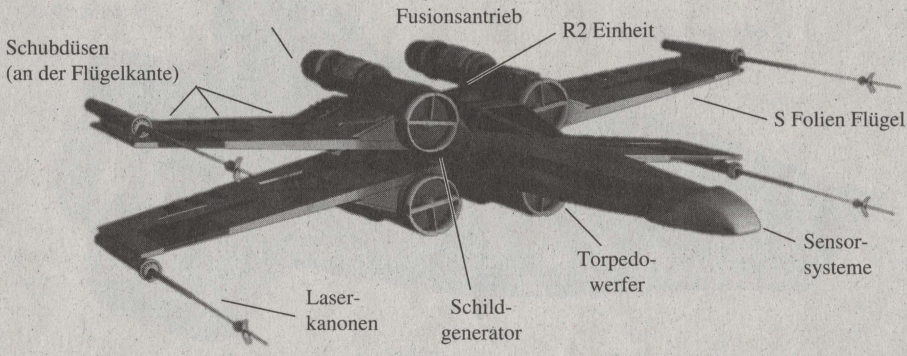
Nach jeder Mission, die Du überlebt hast, folgt eine Abschlußbesprechung ("MISSION DEBRIEFING"). Dort wird Dir eine Zusammenfassung und Statistik Deiner geflogenen Mission gezeigt. Achte besonders auf die erreichten oder nicht erreichten Missionsziele. Damit eine Mission als erfolgreich beendet gilt, müssen alle Ziele erreicht worden sein. Wenn Du bereit bist, fortzufahren, klicke auf die Tür. Dadurch gelangst Du zurück zum Bereitschaftsraum ("READY ROOM") oder der Einsatzbesprechung ("BRIEFING ROOM").
Durch Anklicken der Pfeilsymbole erhälst Du genauere Informationen zur geflogenen Mission.

COCKPIT INSTRUMENTIERUNG FÜR DIE X-WING, A-WING UND Y-WING RAUMJÄGERTYPEN

Die Cockpitinstrumentierung der X-Wings, A-Wings und Y-Wings sind so angelegt, daß sie sich in den meisten Teilen gleichen. Obwohl die Waffensysteme und Positionen einiger Instrumente verschieden sind, solltest Du dennoch in der Lage sein, Dich mit jedem dieser Typen schnell vertraut zu machen.

INCOM X-WING Raumüberlegenheits-Jäger

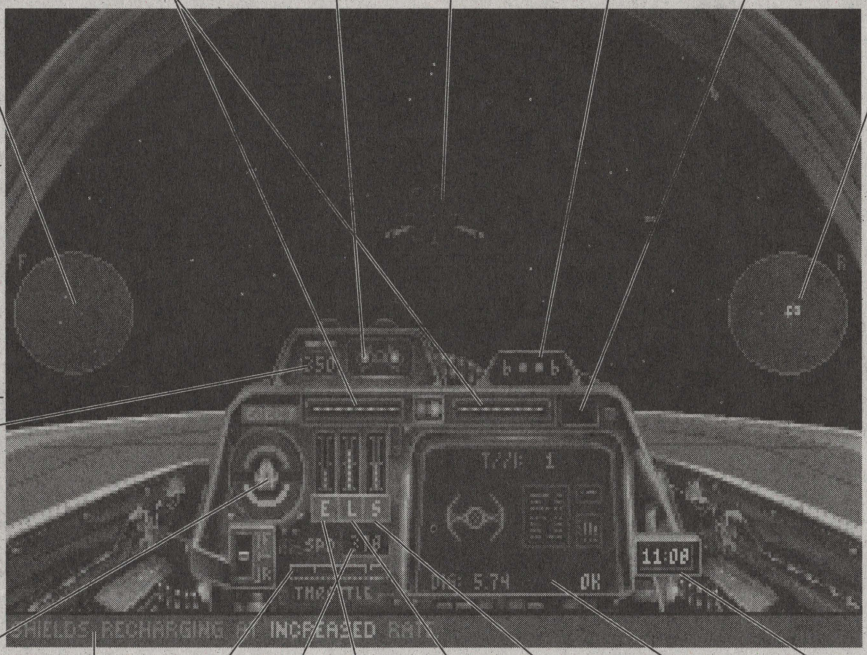




Geedon

Delalt

Dodonna/Blissex A-WING Jäger/Abfangjäger



Front-sensoren

Laser-kanonen

Warnanzeige gegnerischer Raketen

Zielbereich

Raketen

Flugrecorder

Heck-sensoren

Maschinen-energie

Panzerung/ Schild-anzeige

Funkanlage

Schub

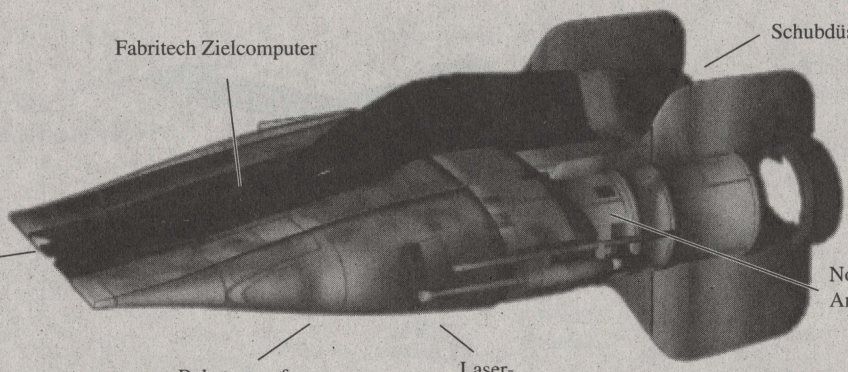
Speed

Maschinen Laser Schilde

Energiezuteilungssytem

multifunktionaler Gefechtsmonitor

Digitaluhr



Fabritech Zielcomputer

Schubdüsen

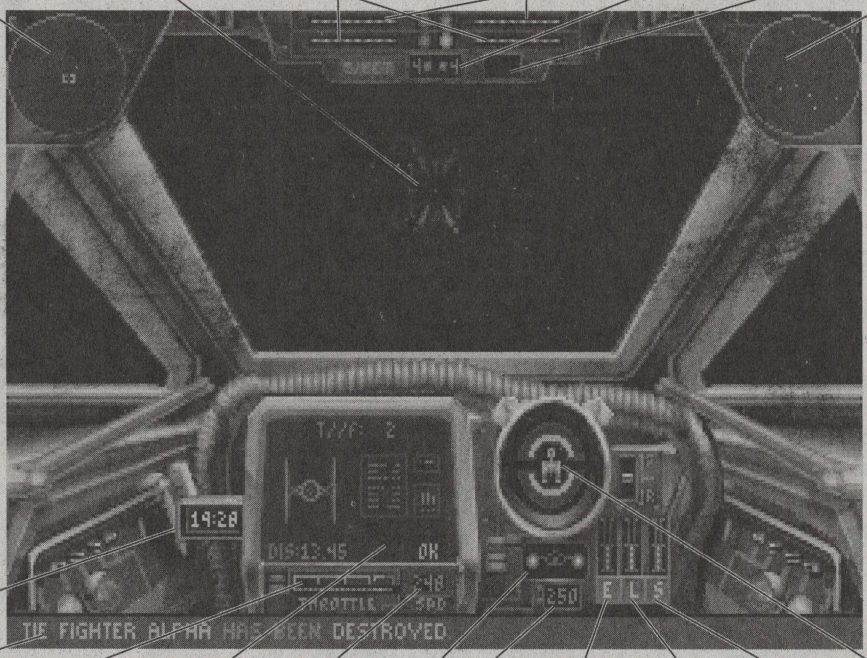
Sensor-systeme

Novaldex Antrieb

Raketenwerfer

Laser-kanonen

Koensayr Y-WING Jäger Bomber



Front-sensoren

Zielbereich

Laser-kanonen

Ionen-kanonen

Protonen-torpedos

Flug-rekorder

Heck-sensoren

Digital-uhr

Funkanlage

Schub

multifunktionaler Gefechts-monitor

Geschwindigkeit

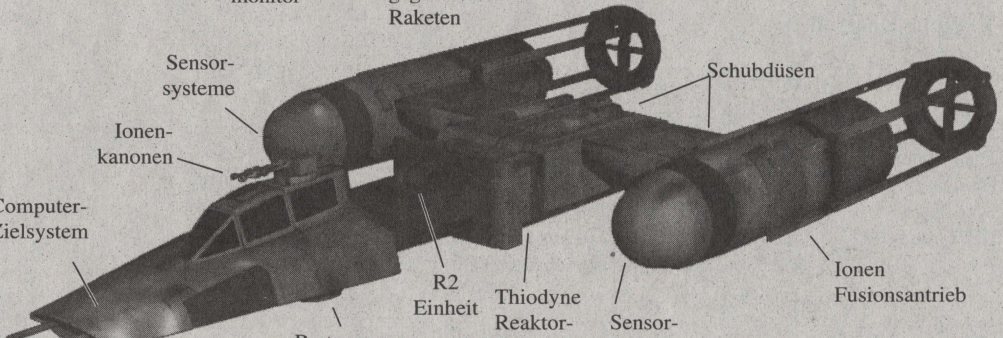
Warnanzeige gegnerischer Raketen

Maschinenenergie

Maschinen Laser Schilde

Energiezuteilungssystem

Panzerung/ Schild-anzeige



Sensor-systeme

Ionen-kanonen

Computer-Zielsystem

Laserkanonen

Protonen-Torpedowerfer

R2 Einheit

Thiodyne Reaktor-system

Sensor-systeme

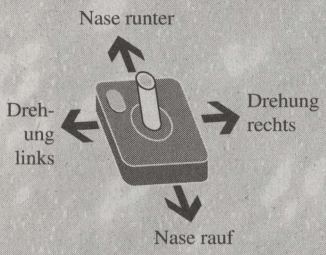
Schubdüsen

Ionen Fusionsantrieb

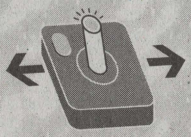
MANÖVERKONTROLLEN

Alle Raumjäger erhalten ihren Vorwärtsschub ausschließlich durch die Haupttriebwerke. Der Pilot kann die Geschwindigkeit durch Veränderung der Cockpit-Schubkontrolle verändern. Diese Kontrollen sind intern mit dem NAV-Computer oder der R2-Einheit an Bord verbunden, wodurch eine Synchronisation des Schubes und der Richtungsänderungen gewährleistet ist.

Joystick Kontrollen

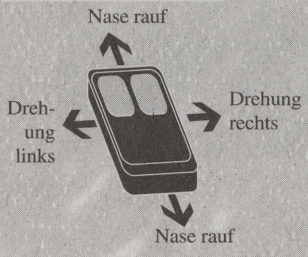


Durch Drücken des oberen Knopfes und der Bewegung nach rechts/links



rollt der Jäger um seine Achse

Maus-Kontrollen



Durch Drücken des oberen Knopfes und der Bewegung nach rechts/links

rollt der Jäger um seine Achse

Tastatur-Kontrollen

RICHTUNG	FUNKTION
Pfeil hoch	Drückt die Nase des Jägers nach unten.
Pfeil runter	Zieht die Nase des Jägers nach oben.
Pfeil rechts	Dreht den Jäger nach rechts.
Pfeil links	Dreht den Jäger nach links.
STRG und	durch Drücken von STRG und den Rechts/Links Pfeilen. wird der Jäger um seine Achse gedreht.

AUSSENANSICHTEN

7 Blick nach links vorne
8 Blick nach vorne
9 Blick nach rechts vorne
4 Blick über den linken Flügel
5 Blick nach oben
6 Blick über den rechten Flügel
1 Blick über die linke Schulter
2 Blick nach hinten
3 Blick über die rechte Schulter
0 Wechselt den Blickwinkel zwischen "Flügelhöhe" und 45° Winkel.
. Pilotensicht ohne Cockpit

F1 Kehrt zum Pilotenblick zurück.
F2 Wechselt auf die Raketen/Torpedo Kamera. Wiederholtes Drücken wechselt zwischen mehreren Kamerawinkeln.
F3 oder ÷ Wechselt den externen Kameramodus.
F4 oder x Erlaubt das Festlegen des Kamerablickpunktes.

1. Benutze die Manöverkontrolle, um den Blickpunkt zu ändern.
2. Benutze die Joystick/Maus-Knöpfe zum Vergrößern oder Verkleinern.
3. Drücke erneut F4, um die Flugkontrolle zurückzuerhalten.

Schub

Die aktuelle Schubeinstellung der Maschinen ist auf der entsprechenden Anzeige im Cockpit ablesbar. Gezeigt wird eine horizontale Skala mit einer Digitalanzeige der aktuellen Geschwindigkeit.

TASTE	FUNKTION
+	Erhöht den Schub
-	Verringert den Schub

(Tasten auf dem Zehnerblock)

#	Setzt den Schub auf Null

TASTE	FUNKTION
ü	Setzt den Schub auf 1/3 der Maximalleistung.
+	Setzt den Schub auf 2/3.
Backspace	Setzt den Schub auf Maximalleistung.
H	Aktiviert den Hyperraumantrieb. Dadurch wird die Mission effektiv beendet.
F	Ändert die Flügeleinstellung des X-Wings. Bei geschlossenen Flügeln können die Laserkanonen nicht feuern.

KAMPFSYSTEME

Energie

Die Energie des Raumjägers kann dem Antrieb, den Schilden oder den Lasern in jeder Variante zugeteilt werden. Dies wird in der Energiezuteilungsanzeige dargestellt. Sei vorsichtig, denn wenn Du einem System mehr Energie zuführst, schwächst Du damit die anderen Systeme. Zum Beispiel bewirkt die Zuweisung der vollen Energie an den Antrieb eine hohe Geschwindigkeit, jedoch werden dabei Laser und Schilde stark geschwächt!

TASTE	FUNKTION
F9	Ändert die Laseraufladungseinstellung.
F10	Ändert die Schildladeeinstellung.
SHIFT F9	Verschiebt Schildenergie zu den Lasern.
SHIFT F10	Verschiebt Laserenergie an die Schilde.

Schilde

Der aktuelle Schildstatus ist auf der Panzerungs/Schildanzeige abzulesen. Er besteht aus einem farbigen und einem grauen Teil. Hellgrün zeigt, daß die Schilde auf voller Kraft sind, Gelb bedeutet halbe Kraft, Rot zeigt sehr niedrige Kraft an und bei Schwarz existieren keine Schilde. Beachte, daß die Panzerung auf die gleiche Weise in der Mitte der Schildanzeige dargestellt wird. Ein helles Aufblitzen in einer der Anzeigen bedeutet, daß dort ein Treffer eingeschlagen ist.

TASTE	FUNKTION
S	Ändert die Schildkonfiguration. Möglich sind: Alle Energie auf den Frontschild. Alle Energie auf den Heckschild. Gleichmäßige Verteilung.

Waffen

Oberhalb Deines Multifunktions-Gefechtsmonitors wird der Status Deiner Waffensysteme angezeigt. Du siehst die Konfigurationen für Laserfeuer, Raketen- und Torpedoabschüsse sowie das Energie-Niveau des Lasers.
Konfigurationen für Laser- oder Raketen-/Torpedoabschüsse: Die Konfigurationsindikator zeigt an, welche Waffen aktiviert sind. Er informiert Dich auch, wenn Deine Waffen geladen und feuerbereit sind. Während das Waffensystem geladen wird, ist der Indikator gelb. Ein grünes Licht zeigt Feuerbereitschaft. Keine Anzeige (grau) zeigt, daß Du Deine Laser bzw. Torpedos oder Raketen nicht abfeuern kannst. Um die Laser zu laden, mußt Du die Energien Deines Bordreaktors entsprechend zuweisen.
Laser-Energie-Niveau: Für jede Laser-Kanone an Deinem Schiff gibt es eine Energie-Niveau-Anzeige. Jede Anzeige spiegelt die verbliebene Ladung und Stärke eines Lasers wieder. Es gibt zwei Ladungsstufen: Ein gelbes Licht zeigt eine verstärkte Ladung und ein rotes Licht zeigt eine Minimalladung an.

TASTE	FUNKTION
W	Schaltet durch die verschiedenen Waffensysteme.

X-Wing: Laser-Kanonen und Protonen-Torpedos
A-Wing: Laser-Kanonen und Raketen
Y-Wing: Laser-Kanonen, Ionen-Kanonen und Torpedos

X	Schaltet durch die verschiedenen Feuerleit-Konfigurationen.

Für Raketen und Torpedos hast Du die Wahl zwischen nur dem rechten Werfer, nur dem linken Werfer und beiden.
Für X-Wing Kanonen: Einzelfeuer, Feuerzusammenfassung zweier alternierender Kanonen und vierfache Feuerzusammenfassung.
Für A-Wing oder Y-Wing-Kanonen: Einzelfeuer oder doppelte Feuerzusammenfassung

RETURN	Feuert ein Waffensystem ab (oder Knopf 1 am Joystick oder linker Mausknopf).

Zielerfassung

Das Zielsystem des Raumjägers besteht aus drei hoch entwickelten, miteinander verbundenen Feuerleit-Rechnern: Der Multifunktions-Gefechtsmonitor (MGM), die visuelle Zielerfassung und die Sensoranzeige. Die Kombination dieser Systeme erlaubt es dem Piloten, erfolgreich ein Ziel anzugreifen und zu vernichten.
Andere Schiffe anzuvisieren ist recht einfach. Du richtest Dein Raumschiff auf das Ziel aus und bringst es in den Bereich der visuellen Zielerfassung. Dann drückst Du entweder den oberen Knopf auf dem Joystick, die rechte Maustaste, STRG oder die Taste U. Das ausgewählte Ziel wird orange blinken, auf den Sensoren eingerahmt dargestellt und im Multifunktions-Gefechtsmonitor identifiziert.

Visuelle Zielerfassung

Sie wird im vorderen Bereich über der Instrumententafel angezeigt. Sie hat einen Zielbereich sowie zwei oder vier Pfeilanzeigen, die den Bordkanonen des Raumschiffs entsprechen. Die visuelle Zielerfassung hat zwei verschiedene Modi: einen Geschützmodus und einen Raketen-/Torpedomodus.

Im Geschützmodus sind die Pfeilanzeigen hellblau und die Geschütze, die als nächste feuern sind am Pfeilschaft grün oder gelb. Wenn eine erfolgversprechende Abschußposition für ein Geschütz errechnet wurde, wird der Pfeil und der Zielbereich grün.
Im Raketen-/Torpedomodus wird der Zielbereich hellblau. Da es einige Zeit dauert, um eine vernünftige Zielerfassung zu erreichen, muß das Ziel innerhalb des Zielbereichs gehalten werden. Er wird gelb, wenn Du ein Ziel erfaßt hast und rot, wenn das Ziel sicher erfaßt wurde. Um ein großes Schiff zu erfassen, mußt Du 6 Kilometer von ihm entfernt sein, für kleinere Ziele 2,5 Kilometer. Das ist die beste Zeit, um eine Rakete abzufeuern.

Multifunktions-Gefechtsmonitor (MGM)
Der MGM hat zwei Modi: Den Identifikationsmodus und den Zielmodus. Der Identifikationsmodus zeigt eine Ziel-ID, ein Schema des Ziels, seine Daten und den Status sowie die Entfernung von Deinem Schiff. Im Zielmodus hilft der Monitor dem Piloten, indem er das angewählte Ziel als grünes Kreuz zeigt: Die Zielmarkierung. Wenn das feindliche Schiff sich mit der Zielmarkierung deckt, wird die Zielerfassung grün. Das ist die beste Gelegenheit zum Feuern.

TASTE	FUNKTION
I	Schaltet den MGM zwischen Identifikations- und Zielmodus um.
U	Schaltet den MGM ein und wählt ein Schiff in der Zielerfassung.
R	Selektiert den nächsten feindlichen Raumjäger als Ziel.
T	Schaltet den MGM ein und wählt das nächste verfügbare Ziel.
Z	Schaltet in umgekehrter Reihenfolge durch alle verfügbaren Ziele.
Shift F5 bis F8	Speichert das derzeitige Ziel als eines von vier vorgemerkten.
F5 bis F8	Wählt ein vorgemerktes Ziel.

Sensor-Anzeigen
Die zwei runden Anzeigen in den oberen Ecken der vorderen Cockpit-Ansicht zeigen die Abtastergebnisse der vorderen (links) und rückwärtigen (rechts) Sensoren. Die Anzeigen sind farbcodiert entsprechend ihres Typs und helligkeitscodiert entsprechend ihrer Entfernung. Die hellsten Punkte sind weniger als 1500 Meter entfernt, mittelhelle Punkte sind 1500 bis 3000 Meter entfernt und blasse Punkte sind mehr als 3000 Meter entfernt. Der Feuerleitrechner zeigt das angewählte Ziel in Klammern.

Rote Punkte sind feindliche Schiffe.
Blaue Punkte sind neutrale Schiffe..
Weiße Punkte sind Minen und Satelliten
Grüne Punkte sind verbündete Schiffe.
Gelbe Punkte sind Raketen und Torpedos.

NAVIGATIONS SYSTEME

Bordcomputer / R2-Astromech-Droide

An Bord von X-Wing und Y-Wing-Jägern assistiert bei der Navigation, Kommunikation und Schadenseinschätzung eine R2-Astromech-Einheit, bei den A-Wings übernimmt das Microaxial-NavCom-System diese Aufgabe. Die R2-Droiden und Navigationscomputer arbeiten wie ein zweites Besatzungsmitglied. Dadurch wird der Pilot spürbar entlastet, so daß er sich auf die Ziele seines Einsatzes konzentrieren kann, während der Droide bzw. die NavCom-Einheit die Schiffssysteme überwachen. Dein R2-Droide ist besonders bei der Alarmierung über anfliegende Raketen hilfreich. Er wird Dich fragen, ob Du die Rakete anvisieren möchtest.
Drücke die Leertaste, um mit JA zu antworten.
Eine **taktische Karte** zeigt sowohl Deine und die Position anderer Raumjäger und Raumschiffe als auch die Bezugspunkte eines Sektors, wie Planeten, Satelliten usw. Die R2- / NavCom-Einheit hält außerdem Deine Mission und deren Ziele online und wird sie auf Anfrage anzeigen.
Der **Schadensmonitor** wird anzeigen, welches System und welche Teile Deines Raumschiffs beschädigt sind, ob es möglich ist, den Schaden zu reparieren, und wie lange eine Reparatur dauern wird. Als Pilot kannst Du die Reihenfolge bestimmen, in der Reparaturen für jedes System versucht werden.

TASTE	FUNKTION
Leertaste	Bestätigung von Meldungen des Bordcomputers bzw. der R2-Einheit.
M	Aktiviert die taktische Karte.
D	Schadensmonitor.
B	Zeigt die Anweisungen der Einsatzbesprechung.

Kommunikation

Jeder Raumjäger ist über Unterraum-Sender mit allen allierten Einheiten verbunden und kann direkt mit jedem anderen Piloten seines Geschwaders, Piloten anderer Geschwader und dem Oberkommando der Flotte kommunizieren. Du kannst Anweisungen an andere Piloten geben, indem Du sie anvisierst und einen der folgenden Befehle gibst:

TASTE	FUNKTION
Shift H	Ab nach Hause! (“Head Home!”)
Shift R	Meldung! (“Report In!”)
Shift E	Ausweichmanöver! (“Evasive Maneuvers!”)
Shift W	Warte auf weitere Befehle! (“Wait, for further Orders!”)

Shift G	Volle Energie und greif an! ("Go ahead and engage!")

Befehle, die nur an den Flügelmann gegeben werden können:

Shift C	Gib mir Deckung! ("Cover me, Wingman!")
Shift A	Greif an! ("Attack Target, Wingman!") (vorher Ziel mit dem MGM anvisieren)
Shift I	Ignoriere das Ziel! ("Ignore Target, Wingman!")

Im Gefecht gibt es immer eine Menge Informationen auszutauschen. Daher sind viele Meldungen farbcodiert:

Rot	Andere Rebellenpiloten
Blau	R2-Droide oder Bordcomputer
Grün	Bestätigung und Genehmigung (Antwort)

HILFSSYSTEME

Schleudersitz

Falls der Jäger kritisch beschädigt ist, kann sich der Pilot mit dem Schleudersitz absetzen und auf Rettung hoffen. Wähle die Stelle, an der Du aussteigst, mit Bedacht, da sofort ein Notruf abgeschickt wird, wenn ein Pilot aussteigt. Dadurch werden sowohl die Rebellen Allianz als auch imperiale Streitkräfte alarmiert. Vorsicht, der Schleudersitz kann im Gefecht beschädigt werden.

TASTE	FUNKTION
Alt-E	Betätigt den Schleudersitz.

Flugrekorder

Um Dir anzusehen, was Du in der Schlacht getan hast, mußt Du zunächst den Flugrekorder aktivieren. Eine Kontrolleuchte wird angehen, und die Zahl neben der Kamera, die den Prozentsatz verfügbaren Films anzeigt, wird sich verkleinern.

Vergiß nicht, den Rekorder einzustellen, wenn Du beweisen möchtest, was in der Schlacht geschah!

TASTE	FUNKTION
C	Schaltet den Flugrekorder an und aus.
V	Erlaubt es, den Einsatz, der gerade aufgezeichnet wird, anzusehen.

Digitaluhr

Hält die Restzeit für jeden Einsatz fest.

EINSTELLUNGEN

Der EINSTELLUNGS-Dialog erlaubt Dir, im Gefecht die Konfiguration zu ändern. Es gibt zwei Dialoge: Einen an Bord des Flaggschiffs Independence und einen während des Fluges.

TASTE	FUNKTION
Esc	Beginnt den Optionsdialog.
Alt-C	Kalibriert den Joystick.

Optionsdialog auf dem Flaggschiff *Independence:*

Musik an/aus ("Music on/off")
Toneffekte an/aus ("Sound-Effects ON/OFF")
Lautstärke für Toneffekte und Musik ("Music and Sound-effects.")
Anzeige von Text an/aus ("Text Display ON/OFF")
Übergänge an/aus ("Transitions ON/OFF")
Rückkehr ins DOS ("Exit to DOS")

Optionsdialog während des Fluges:

Musik an/aus ("Music ON/OFF")
Toneffekte an/aus ("Sound-Effects ON/OFF")
Lautstärke für Toneffekte und Musik ("Music and Sound...")
Cache-Speicher für den Film an/aus ("FilmDisc Cache ON/OFF")
Speicherangabe für den Film-Cache ("Film Disc Cache Size Control")
Unbegrenzte Waffen ("Unlimited Weapons")
Unverwundbarkeit ("Invulnerability")
Erkennen von Zusammenstößen zwischen dem Spieler und anderen Raumjägern an/aus ("Player to Starfighter collisions detections ON/OFF")
Sternenhimmel viel/wenig Details (einschließlich Hyperraum-Details) ("Starfield high/low detail")
Planeten und Galaxien an/aus ("Planets and Galaxies ON/OFF")
Weltraumschutt an/aus ("Space Debris ON/OFF")
Detailauflösung des Raumjägers ("Starfighter polygon Detail")
Oberflächenstruktur und Markierungen auf Raumschiffen an/aus ("Texture/Marking Detail on Spacecraft ON/OFF")
Raumschiffdetails (einschließlich Explosionsdetails) ("Starship detail levels")
Oberflächendetails des Todessterns("Death Star surface Detail levels")
Rückkehr ins DOS ("Exit to DOS")

™ und © 1993 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten.
Star Wars, X-Wing und alle anderen Elemente des Spiels sind eingetragene Warenzeichen von Lucasfilm Ltd.
iMuse ist ein eingetragenes Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company.
Autorisierte Nutzung. Alle Rechte vorbehalten.

WEITERE INFORMATIONEN

Speicherprobleme?
Wenn Sie über Erweiterungsspeicher verfügen, stellen Sie sicher, daß er aktiviert ist. Versuchen Sie als nächstes, alle Programme zu deaktivieren, die möglicherweise speicherresident sind. Diese Programme finden Sie in den Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. Wenn Sie lieber nichts auf Ihrer Festplatte ändern wollen, oder Sie nicht wissen, welche Programme speicherresident sind, können Sie Ihr System von einer eigenen Bootdiskette kalt starten.
Wie man eine Bootdiskette anlegt:

1 Benutzen Sie eine frische, noch nicht formatierte Diskette. Wenn Sie ein Disketten-Laufwerk mit hoher Schreibdichte (High Density, HD) besitzen, benötigen Sie eine HD-Diskette.

2 Formatieren Sie die Diskette und kopieren Sie die versteckten Systemdateien. Lesen Sie den Unterstreichungs-Strich (_) als Leerzeichen:
Bei der Eingabe-Aufforderung C:\> geben Sie ein:
format_a:_/s <Enter>

3 Kopieren Sie die Datei COMMAND.COM aus Ihrem DOS-Verzeichnis. Bei der Eingabe-Aufforderung C:\> geben Sie ein:
copy_command.com_a: <Enter>

4 Wechseln Sie zum A:-Laufwerk

5 Legen Sie sich eine Minimaldatei CONFIG.SYS an. Bei der Eingabe-Aufforderung A:\> geben Sie ein:
copy_con_config.sys <Enter>
files=20 <Enter>
buffers=20 <Enter>
Strg-Z <Enter> (oder drücken Sie die F6-Taste, und dann Enter)

6 Legen Sie eine Minimaldatei AUTOEXEC.BAT an. Bei der Eingabe-Aufforderung A:\> geben Sie ein:
copy_con_autoexec.bat <Enter>
prompt=pg <Enter>
path=c:\;c:\dos <Enter>
Strg-Z <Enter> (oder drücken Sie die F6-Taste, und dann Enter)

Jetzt können Sie Ihren Computer von dieser Diskette neu starten:
Nehmen Sie dazu zunächst die alle Disketten aus ihren Laufwerken. Schalten Sie dann den Computer mit dem Netzschalter aus. Warten Sie, bis der Rechner ausgelaufen ist. Legen Sie die Bootdiskette in Laufwerk A: und schalten Sie den Rechner ein.

Hinweis: Wenn Sie EMS-Speicher haben, müssen Sie sicherstellen, daß er auch genutzt wird. Ändern Sie dazu die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT entsprechend den Anweisungen im Handbuch zu Ihrer Speichererweiterung.

Weitere Fragen?
Montags, Mittwochs und Freitags von 16 - 18 Uhr:

0 21 31/66 02 54

Wenn möglich, setzen Sie sich bitte an Ihren Computer und halten Sie Papier und Schreiber bereit. Außerdem benötigen wir so viele Informationen über Ihren Computer wie möglich: Hersteller, Modell, Peripherie, Speicher- und Plattengröße, Grafikkarten, Monitor und die Informationen aus den Dateien COFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT.

Sie erreichen den telefonischen Support auch schriftlich:
SOFTGOLD Computerspiele GmbH
Daimlerstraße 10
4044 Kaarst 2